

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB  
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – FACE  
CURSO PEDAGOGIA – FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA SÉRIES  
INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL – PROJETO PROFESSOR NOTA 10

ADRIANA APARECIDA DA SILVA	RA 4035004/5
ARLENA DA COSTA DUARTE	RA 4035056/5
CHRISTINA DE Q. D. D. PEREIRA	RA 4035071/6
JOSÉ FERREIRA BORGES	RA 4035259/7
MARIA D'APARECIDA RODRIGUES	RA 4025594/6

**O LÚDICO COMO RECURSO METODOLÓGICO NO  
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NAS SÉRIES INICIAIS  
DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**BRASÍLIA, 2006**

**ADRIANA APARECIDA DA SILVA  
ARLENA DA COSTA DUARTE  
CHRISTINA DE Q. D. D. PEREIRA  
JOSÉ FERREIRA BORGES  
MARIA D'APARECIDA RODRIGUES**

**O LÚDICO COMO RECURSO METODOLÓGICO NO  
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NAS SÉRIES INICIAIS  
DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso - TCC  
apresentado ao Curso de Pedagogia –  
Formação de Professores para as Séries  
Iniciais do Ensino Fundamental – Projeto  
Professor Nota 10, da Faculdade de  
Ciências da Educação – FACE – do  
Centro Universitário de Brasília –  
UniCEUB, como parte das exigências  
para conclusão do curso.

Orientadora: Prof. Sainy C. B. Veloso

**BRASÍLIA, 2006**

*Dedicamos nosso trabalho primeiro a Deus pelos dons da vida e da sabedoria. Aos nossos pais e mestres pela base educacional que nos proporcionou chegar até aqui. Aos nossos companheiros e filhos pelo apoio e compreensão a nós dispensados durante essa jornada. Em especial a professora Sainy C. B. Veloso, por nos conduzir com tamanha competência e dedicação na orientação deste trabalho e aos nossos colegas de curso Alexandre e Gilvan que nos ajudaram muito no decorrer de todo o curso.*

*Agradecemos a Deus e aos nossos pais pela dádiva da vida.*

*Aos nossos professores, mestres incansáveis que nos orientaram nessa caminhada rumo ao conhecimento.*

*A todos que de alguma forma contribuíram para que pudéssemos chegar com sucesso ao final desse curso.*



“As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinqueado, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.”

Vygotsky

## **RESUMO**

Esta pesquisa analisa alguns aspectos relacionados à importância do lúdico como recurso metodológico no processo de alfabetização nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Os estudos revelaram que o trabalho com o lúdico contribui positivamente para o desenvolvimento de uma aprendizagem efetivamente significativa, além de estimular a construção da identidade e autonomia da criança. Verificamos que há um descompasso entre o reconhecimento da importância do lúdico por parte dos professores, e as atividades desenvolvidas por eles. A pesquisa foi desenvolvida com um enfoque qualitativo e de cunho bibliográfico. Os instrumentos utilizados foram observações e questionários realizados junto aos professores de escolas da rede pública do DF em que a partir das informações obtidas, foi possível estabelecer relações entre a prática e a teoria, contemplando principalmente o Currículo da Educação Básica e os PCN's.

Palavras-chave: alfabetização – lúdico – aprendizagem

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	07
1. JUSTIFICATIVA.....	10
2. DELIMITAÇÃO TEÓRICA.....	13
3. METODOLOGIA.....	23
3.1. Objeto de Estudo.....	23
3.2. Objetivos .....	23
3.2.1. Geral.....	23
3.2.2. Específicos.....	23
3.3. Diagnóstico das escolas pesquisadas.....	24
3.3.1. Perfil das Turmas.....	29
3.3.2. Perfil das Comunidades.....	31
4. COLETA DE DADOS.....	34
4.1. Entrevistas.....	34
4.2. Relatórios de Observação.....	36
5. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	40
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	46
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	47
ANEXOS.....	48



## INTRODUÇÃO

O processo de alfabetização dentro de uma construção histórica é decorrente das formas de organização de nossa sociedade. Trata-se de um processo muito complexo que requer muita responsabilidade por parte dos educadores. Antigamente os profissionais da educação transmitiam o conhecimento sem a preocupação de conhecer como a criança construía o saber. O processo de alfabetização começava e terminava na sala de aula, levando a um elevado índice de reprovação escolar. Ensina-se a criança a desenhar letras e a construir palavras, todavia não se ensinava a linguagem escrita. Nesse sentido, cabe a nós educadores pensar até que ponto participamos desse processo de reprodução de conhecimento e como podemos agir para reverter essa situação.

Como o lúdico contribui para o ensino-aprendizagem? O lúdico propicia uma participação mais ativa do educando no processo de ensino aprendizagem?

A mudança desse quadro é de competência da sociedade, tendo a educação como formadora do social, ao longo de sua história. Para idealizarmos tais respostas, basta nos inspirarmos no entusiasmo das crianças, ainda não inseridas no Ensino Fundamental, em aprender a ler e a escrever. Esse entusiasmo revela que o desejo de se tornar leitor e escritor ainda persiste em muitas de nossas crianças. Trata-se, inicialmente, de manter acesa aquela chama, extraindo dela a motivação e a inspiração, que muito contribuirá para a alfabetização das crianças.

Em um enfoque sociológico e histórico, os brinquedos e as atividades lúdicas, muitas vezes foram os responsáveis pela transmissão da cultura de um povo, de uma geração para outra. Essas atividades lúdicas têm por objetivo: a diversão, a socialização, visando promover a união de grupos e num enfoque pedagógico, servem como instrumento, transmitindo conhecimentos por meio de brincadeiras, como vínculo entre a fantasia e a realidade, bem como um elo entre o mundo da criança e o jogo do adulto.

A aprendizagem é um fenômeno complexo, no qual o ambiente facilita ou prejudica o processo, por isso torna-se importante trabalhar o espírito de cooperação e coletividade entre os educandos. Por meio dos jogos é possível promover momentos de integração e socialização entre as crianças, além de contribuir para o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da iniciativa e da auto-estima, preparando-as para ser capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

Mesmo a criança submetida à violência brinca. Por meio do seu brincar, podemos descobrir seus problemas e suas barreiras. Assim, a brincadeira é um exercício necessário à vida da criança. Ela brinca na paz, na guerra, nos campos de concentração, nos hospitais, entre outros. O professor pode fazer a diferença, principalmente na fase de alfabetização, utilizando o prazer proporcionado pelo brincar. Nesse sentido, quando a criança se sente aceita, o ambiente é acolhedor e seus limites são respeitados, ela abre sua mente para o conhecimento, empregando todos os recursos disponíveis para obtê-lo, atingindo níveis consideráveis de seu potencial. Em tal contexto, muito provavelmente, estarão sendo formados adultos seguros, íntegros e mais ousados.

Nós, profissionais que atuamos junto a essas crianças, precisamos sair da posição estática, para visualizarmos esse indivíduo como um todo: corpo, físico, emoções, suas próprias vivências, enfim. Não devemos trabalhar apenas com seu aspecto cognitivo, contudo lembrando que para cada jeito de aprender existe um modo de ensinar.

Dessa maneira, o presente trabalho contempla o impacto do trabalho lúdico em classes de alfabetização, adotando uma metodologia teórica e prática, a partir dos objetivos descritos. Partimos de um estudo qualitativo de cunho bibliográfico em que, por meio de pesquisa, tivemos a oportunidade de investigar o lúdico como recurso didático no processo de alfabetização nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

A metodologia desse trabalho também se baseou em pesquisa teórica, a partir da reconstrução de teorias, condições explicativas da realidade, polêmicas e discussões pertinentes, além de observações realizadas em sala de aula, em atividades que envolvam o trabalho com o lúdico, privilegiando o estudo de sua aplicação e resultados.

As escolas pesquisadas foram: Centro de Ensino Especial do Gama, onde atua Maria D'Aparecida; Escola Classe 12 do Gama, onde Arlena da Costa é professora regente; Escola Classe 13 do Gama, local onde José Ferreira Borges atua como professor; CAIC Albert Sabin de Santa Maria e Jardim de Infância 208 Sul, onde atuam, respectivamente, as professoras Adriana Aparecida e Christina de Q. D. D. Pereira. Optamos por desenvolvermos as observações e coleta de dados nessas escolas, por serem de origem profissional dos pesquisadores, favorecendo a liberdade de acesso e a agilidade na interação com professores e alunos.

Contudo para melhor delimitação do nosso objeto de estudo, a pesquisa se restringiu apenas às turmas de III Período da Educação Infantil, por se tratar de turma de alfabetização e 1ª série do Ensino Fundamental das escolas citadas.

## **1. JUSTIFICATIVA**

A necessidade de buscar orientação e reflexão acerca da importância do lúdico como recurso metodológico no processo de alfabetização nos levou a propor o lúdico como objeto de pesquisa deste trabalho.

Para nós, ensinar a criança a ler e escrever sempre foi uma incógnita. Esse desconhecimento incita nossa ânsia de saber mais sobre o assunto, razão desse projeto de pesquisa e aprofundamento no tema. Acreditamos que ao realizarmos essa pesquisa estaremos nos capacitando para que no futuro possamos adotar técnicas ou métodos de alfabetização com uma postura mais segura, privilegiando o lúdico, visando promover uma aprendizagem efetivamente significativa.

Por muito tempo, a alfabetização foi vista como um mero aprendizado do sistema alfabético. Transmitia-se o conhecimento de maneira mecânica, sem nenhum preparo por parte dos professores. Com essa metodologia, a criança era quem mais se prejudicava, porquanto realizar apenas a decodificação do código escrito. O educador não se preocupava em conhecer e compreender o processo pelo qual as crianças construíam sua linguagem oral e escrita e desenvolver um pensamento no qual a linguagem se inclui.

Diante dessas considerações, o interesse pela presente pesquisa surgiu a partir de uma inquietação que havia na mente de um grupo de professores no sentido de realizar um trabalho pedagógico mais significativo e prazeroso. Logo ficou claro que os estudos deveriam estar voltados para a pesquisa sobre a importância dos brinquedos e jogos para crianças em processo de alfabetização. Nesse sentido, é necessária a realização de uma reflexão teórica e uma experimentação prática acerca do processo de alfabetização envolvendo o lúdico.

Consideramos que a brincadeira e o jogo são formas privilegiadas de aprendizagem. Na medida em que vão crescendo, as crianças acrescentam em suas brincadeiras o que vêem, escutam, observam e experimentam. As

brincadeiras e os jogos ficam mais interessantes quando as crianças podem reunir os diversos conhecimentos formais a que tiveram acesso. Nesses ajustes e combinações, muitas vezes inusitadas para os adultos que não tem conhecimento sobre o assunto, as crianças revelam suas visões de mundo, suas descobertas e assim constroem seu conhecimento.

Nossa experiência revela que é muito mais espontâneo e eficaz aprender por meio de jogos e brincadeiras, e isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si possui elementos que fazem parte do dia-a-dia da criança e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo.

A ludicidade é uma necessidade inerente do ser humano em qualquer idade e não pode lhe ser atribuída apenas uma função de entretenimento e diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico contribui com a aprendizagem, o desenvolvimento global, abrangendo os aspectos pessoais, sociais e culturais, colaborando para uma boa saúde mental, além de facilitar os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Quando a leitura e a escrita estão inseridas num contexto lúdico, a leitura deve assumir, para a criança, desde o início, um papel recreativo e prazeroso de suas próprias experiências, favorecendo conseqüentemente a construção da escrita.

Os jogos desenvolvidos nessa fase devem abranger uma diversidade suficiente para cobrir os vários aspectos, sejam eles psicomotores, cognitivos, afetivos ou sociais, os quais estão constantemente envolvidos no processo de alfabetização.

Um professor alfabetizador que faz uso dos jogos como recurso didático, a fim de promover uma aprendizagem significativa, promove situações de desequilíbrio, estimulando a curiosidade das crianças para novas descobertas, novos conhecimentos, contemplando um ambiente em que a criança encontre

liberdade para falar, escrever, produzir, trocar experiências, discutir questões em grupo, ouvir histórias, representar, sentir-se desafiada e principalmente encorajada a vencer desafios.

Assim, os jogos e brincadeiras desenvolvidos nas atividades lúdicas serão oportunidades de problematização, subsídios e contradições, com objetivo de contribuir para a superação do tema proposto, bem como a oportunidade de buscar novos caminhos e/ou referenciais para atuação profissional do educador.

Acreditamos que o trabalho em questão revela a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem, principalmente na fase de alfabetização da criança, auxiliando o educador e o educando no crescimento cognitivo, afetivo, social, no estímulo e construção da autonomia.

A pesquisa também se baseia na concepção de André (2001), que considera fundamental que o professor construa, durante seu espaço de formação, um espírito de investigação, aprendendo a problematizar, selecionar técnicas de coleta de dados, analisar dados para refletir sobre a prática docente e, a partir da compreensão dos problemas estudados, trace caminhos alternativos para sua prática.

## **2. DELIMITAÇÃO TEÓRICA**

As pesquisas voltadas para o tema, nos mais diferentes graus de ensino, têm mostrado as dificuldades que todos os interessados no assunto enfrentam: escassa bibliografia relativa à teoria do uso do lúdico como recurso didático e poucas experiências de apoio para um trabalho prático e eficiente.

Mesmo diante de tais dificuldades, o referencial teórico do presente trabalho baseia-se em obras e teóricos que apresentam produções referentes ao trabalho com o lúdico junto às crianças, incluindo seu papel na educação, dificuldades, sugestões de trabalho, dentre outros. Nesse sentido, seguem os títulos e autores que servirão de referencial para a composição teórica do Trabalho de Conclusão de Curso – TCC.

A educadora e psicopedagoga Marly Rondan Pinto (2003), a partir de sua inquietação ao perceber que algumas crianças aprendem com maior facilidade do que outras e em sua busca incansável de respostas, revela que o lúdico é um elemento facilitador da aprendizagem, promovendo uma maneira prazerosa de aprender, levando a criança a ser feliz naquele espaço (escola), disponibilizando uma peça importante para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança.

A referida educadora, considera a brincadeira um exercício importante, que prepara a criança para a vida. Segundo a autora, o brinquedo estimula a imaginação e a criatividade da criança, já que a mesma é ainda dotada de animismo, ou seja, ela pode dar vida aos objetos. Nesse sentido o brinquedo pode ser uma peça cheia de significados, os quais podem ser observados e aproveitados pelos adultos para se aproximar da criança.

As brincadeiras permitem à criança realizar ações concretas, reais, relacionadas com sentimentos que, de outro modo, ficariam guardados. Enquanto brinca, a criança lida com a sua sexualidade e com os impulsos agressivos que estão presentes em seu mundo interno.

Assim, segundo a autora, é brincando que a criança vai, pouco a pouco, organizando suas relações emocionais; isso vai dando a ela condições para desenvolver relações sociais, aprendendo a se conhecer melhor e a conhecer e aceitar a existência dos outros.

A obra também faz referência ao espaço lúdico, caracterizando-o como um local reservado para estimular a criança a brincar, no qual é disponibilizada uma grande variedade de brinquedos. Atribui um valor social e político a esse espaço, já que nele a criança interage com o meio físico, com outras crianças, respeitando regras e fazendo uso de seus direitos e deveres, considerando e respeitando o espaço do amigo. Além disso, trata-se de um importante recurso para desenvolver competências, já que, ao brincar, a criança vai treinando suas habilidades, seja ganhando ou perdendo, criando regras e sabendo respeitá-las, construindo e aprendendo a conviver com a perda que ocorre ao desmontar os brinquedos.

Pinto (2003) também faz referência as relações interpessoais estabelecidas no ato de jogar, atribuindo grande à interação professor-aluno no êxito de processo ensino-aprendizagem, onde defende que o professor deve ser, antes de tudo, um facilitador da aprendizagem, proporcionando condições para que o aluno explore seus movimentos, manipule materiais, interaja com seus colegas e resolva situações-problema.

Ao apresentar as definições e suas experiências pessoais sobre o espaço lúdico, a autora consegue, com eficiência e muita objetividade, oferecer ao interessado orientações úteis sobre a produção e condução desse espaço, a fim de que se torne um local diferenciado para as crianças, levando-as a desenvolver uma aprendizagem de fato significativa. Para ela *“a criança aprende a viver, a suportar as frustrações, a desenvolver competências, brincando. Em um Espaço Lúdico, tudo é propício para que estas competências de desenvolvam e a criança possa construir o adulto que vai ser, de maneira harmoniosa”* (p.46).



De fato é possível observar que, de um modo geral, os jogos e brincadeiras são atividades agradáveis principalmente para as crianças. Observamos que quando brincam, as crianças mostram-se motivadas a participar e a aprendizagem flui melhor. Dificilmente encontramos crianças que resistem a jogos e brincadeiras.

Predomina no jogo uma atmosfera de espontaneidade. Mesmo existindo regras a serem seguidas, o participante poderá contar com uma ampla gama de alternativas de atuação que dependerá de sua disposição e criatividade.

Afirmando que as crianças de hoje são mais inteligentes, mais espertas do que há algumas décadas, a pedagoga Maria da Glória Lopes (2000) afirma que os padrões de comportamento para com o recém-nascido e para com a criança na primeira infância se modificam, o que gera, conseqüentemente, respostas diferentes e nem sempre esperadas. As famílias menos numerosas, pais que trabalham fora, crianças que freqüentam berçários, creches ou escolinhas maternas, recebem estímulos distintos daquelas que eram criadas em casa, com irmãos e que só saíam para a escola aos sete anos de idade. É, portanto, com esta criança que o educador tem de saber lidar, tem de reconhecer suas necessidades e procurar atendê-las dentro do contexto educacional atual. A autora revela:

*A criança sempre brincou. Independentemente de épocas ou de estruturas de civilização, é uma característica universal; portanto, se a criança brincando aprende, por que então não ensinarmos d amaneira que ela aprende melhor, de uma forma prazerosa para ela e, portanto, eficiente?. (LOPES, 2001, p.35)*

Percebe-se que de fato o jogo é um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, portanto, acreditamos que é brincando e jogando que a criança organiza o mundo à sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atividades e valores.

Nessa obra a autora denuncia que a escola está engatinhando com a teoria construtivista, tomando corpo pouco a pouco, mas a criança não pode esperar e está superando estes avanços. Para Lopes (2000), se a criança hoje

parece ser mais esperta, desenvolve-se antes do tempo previsto, pois algumas habilidades foram estimuladas precocemente, é porque tem permissão para expressar suas vontades e seu intelecto é muito mais estimulado. Porém, ela tem diferentes formas de ansiedade, de medos e insegurança com os quais o educador tem de estar preparado para lidar.

Segundo a autora, os métodos tradicionais de ensino estão cada vez menos atraentes para a criança. Ela quer participar, questionar, atuar e não consegue ficar horas a fio sentada ouvindo uma aula expositiva e ainda revela que um dos pontos importantes para que o professor possa atualizar sua metodologia, é perceber que a criança hoje é extremamente questionadora, não engole os conteúdos despejados sobre ela sem saber o porquê, ou, principalmente para quê. Portanto, o professor deve preocupar-se muito mais em saber sobre como a criança aprende do que como ensinar.

O livro mostra que o trabalho de criação de jogos tem-se mostrado eficiente na prática psicopedagógica com crianças de diferentes faixas etárias, produzindo excelentes resultados psicomotores. Sugere que o educador, ao utilizar jogos, tenha definidos objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo, já que, para a criança o jogo é um exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando. Esse é um exercício que faz desenvolver suas potencialidades.

Ainda segundo Lopes (2000), a maioria das crianças não sabem jogar, portanto, é necessário que ela possa vivenciar vários momentos que contemplem os jogos, a fim de familiarizá-la com a metodologia. Ela aprende com facilidade as regras do jogo, mas não demonstram maturidade suficiente para perder nem ganhar, fatores inerentes ao jogo e à própria vida. *“É importante vivenciar as duas situações para aprender a lidar com as emoções”* (p.47).

A autora elenca as duas situações, atribuindo ao momento de ganhar, um sentimento de superioridade, o que muitas vezes leva a criança a superestimar sua própria capacidade e subestimar a do colega, assumindo atitudes de

prepotência e superioridade. Em contra partida, quando perde, muitas vezes age de maneira agressiva e invejosa, chegando a destruir o jogo ou agredir o parceiro. Por isso Lopes (2000) considera importante levar a criança a reagir de forma adequada a essas emoções, e sugere0 que o educador fique atento a este aspecto no momento que propor um jogo.

Abordando o contexto sociocultural, o filósofo e psicólogo, Tizuko Kishimoto (2002) prioriza no campo da educação infantil, a filosofia de Froebel e Dewel. O primeiro, enquanto filósofo, acreditou na criança e, porquanto não tenha sido o primeiro a analisar o valor educativo do jogo, foi o primeiro a coloca-lo como parte essencial do trabalho pedagógico, ao criar o jardim de infância com uso de jogos e brinquedos. Froebel apresenta a brincadeira como um importante instrumento ao desenvolvimento da criança, principalmente nos primeiros anos. Ele entende que, nas brincadeiras, a criança tenta compreender seu mundo ao reproduzir situações de vida. Ele pregava uma pedagogia da ação, e mais particularmente do jogo. Froebel defendia que a criança, para se desenvolver, não devia apenas olhar e escutar, mas agir e produzir, pois considerava que a natureza da criança tende à ação, a instrução, portanto, é necessário levar em conta seus interesses e suas atividades espontâneas.

No artigo da pedagoga, Maria Nazaré de Camargo Pacheco Amaral (2002), ela afirma que Dewey soube melhor que ninguém expressar os sentimentos e os pensamentos do seu povo. Salientou que a Filosofia só pode ser relevante se mantiver relação com o mundo. Para esse filósofo e educador americano, a vida social constitui a base do desenvolvimento infantil, sendo assim, o êxito da educação depende do enriquecimento, por parte da escola e dos educadores, das condições que possibilitam estreitar as relações entre atividades instintivas da criança, interesses e experiências sociais.

O livro evidencia que a cultura lúdica é antes de tudo um conjunto de procedimentos que permite tornar o jogo possível. Ela é composta de um certo número de esquemas que permitem iniciar a brincadeira, já que se trata de produzir uma realidade diferente daquela da vida cotidiana. A cultura lúdica

compreende o que se poderia chamar de esquemas de brincadeiras Trata-se de regras vagas, de estruturas gerais e imprecisas que permitem organizar jogos de imitação ou de ficção, como brincadeiras do tipo *papai e mamãe*.

Embora aparente fazer apenas o que mais gosta, a criança quando brinca aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói. Essa capacidade de sujeição às regras, imposta pela situação imaginária, é uma das fontes de prazer no brinquedo.

A obra do educador francês Gilles Brougère (1998), exprime a maneira como o jogo se refere a uma atividade lúdica, já que segundo o vocabulário científico, é o elo de ligação com a educação, bem como a maneira pela qual foram pensados por biólogos, psicólogos e pedagogos numa proposta ampla de reflexão voltada para todos os contextos educativos numa análise baseada e aprofundada na Escola Maternal Francesa como problema geral da educação pré-escolar acompanhado de alguns elementos de comparação Internacional.

Em análises detalhadas de textos da situação Francesa, o autor toma como um meio de compreender a complexidade dos discursos e estratégias de utilização do jogo no contexto educativo. Mostra-nos como o jogo e a brincadeira permitem ao educando criar, imaginar, fazer de conta funcionam como laboratório de aprendizagem, permitindo à criança experimentar, medir, utilizar, equivocarse e fundamentalmente aprender. A obra revela que brincar pode ser uma proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental que pode vir a auxiliar no desenvolvimento global do aluno, ou seja, nos aspectos sociais, cognitivos, afetivos e culturais.

O autor defende a idéia de que um trabalho idêntico poderia ser feito no Brasil, ou seja, a criação e execução de um discurso bem definido a respeito das atividades lúdicas nas escolas brasileiras. Fica bem claro que o autor defende um tipo de política semelhante ao modelo francês, aqui no Brasil. Sua concepção sobre o jogo expõe uma conformidade com autores que realizaram suas pesquisas no Brasil. Uma definição importante do autor sobre os jogos comprova essa paridade:... *o jogo é a atividade espontânea da*

*criança, portanto, o lugar que permite que se percebam comportamentos independentemente da influencia adulta, social. Deste modo, o jogo traduziria a naturalidade infantil, e nisso se torna objeto privilegiado de alguns psicólogos (BROUGÈRE, 1998, p.31)*

Em concordância com o autor, admitimos que é notório que ao brincar e jogar, a criança se envolve intensamente no que está fazendo, a ponto de colocar na ação seu sentimento e emoção. Portanto, é através dos jogos e do brinquedo que ela reproduz e recria o meio que a circunda.

O psicanalista e pediatra D.W. Winnicott (1975), priorizou seus estudos no comportamento de bebês e crianças, procurando compreender seu campo imaginativo e criador.

Nesta obra, Winnicott, a partir de um extenso trabalho clínico com bebês e crianças, apresenta uma série de experiências a partir da vida imaginativa e da vivência cultural em todos os sentidos, atribuindo esses fatores à capacidade individual de viver criativamente e encontrar vitalidade na vida.

A obra conceitua e leva a compreender o que são objetos e fenômenos transicionais, associando-os à relação existente entre dois conjuntos de fenômenos (representados por dois objetos distintos), que são separados por um intervalo de tempo, podendo ser citado, como exemplo, a área intermediária de experiência do bebê entre o uso do polegar (chupar dedo) e a brincadeira com o ursinho. O autor ainda denuncia que o estudo do desenvolvimento ocorrido de uma fase para outra (transicional) pode ser lucrativo e ser utilizado como importante material clínico, mas que, no entanto, tem sido negligenciado.

O livro apresenta, também, estudos que vão desde o comportamento de inabilidade de um bebê e sua crescente habilidade em reconhecer e aceitar a realidade à medida que vai crescendo, ou seja, nesse caso o estudo do autor se refere à substância da ilusão, aquilo que é permitido ao bebê e que na vida adulta, é inerente à arte e à religião.

Para Winnicott, a maneira de brincar das crianças evolui à medida que elas crescem. Isso fica evidente quando observamos crianças de idades diferentes

brincando juntas. Em cada estágio de desenvolvimento do pensamento, os jogos infantis têm características específicas. A atividade lúdica de uma criança entre 3 e 4 anos é diferente daquela de uma criança em idade escolar ou da de um adulto.

O autor, entre os capítulos do livro, destina muitos espaços para falar do ato de brincar, como algo que facilita o crescimento e, portanto, a saúde, expondo que o brincar conduz aos relacionamentos grupais, além de ser uma forma de comunicação na psicoterapia. Também revela que a criança, nos momentos de brincadeira, manipula fenômenos externos a serviço do sonho e veste fenômenos externos escolhidos com significado e sentimentos incoerentes.

O autor também faz muita associação entre o ato de brincar e o estímulo à criatividade, acrescentando ainda sobre a criatividade:

*É através da percepção criativa, mais do que qualquer outra coisa, que o indivíduo sente que a vida é digna de ser vivida. Em contraste, existe um relacionamento de submissão com a realidade externa, onde o mundo em todos os seus pormenores é reconhecido apenas como algo a que ajustar-se ou a exigir adaptação (WINNICOTT, 1975, p.95).*

Entendemos que para o autor, a realidade pode podar a criatividade do indivíduo, enquanto que a brincadeira estimula a imaginação, criação e a liberdade de expressão. O autor enfatiza que essa submissão ao mundo e sua realidade externa, pode gerar um sentido de inutilidade, levando o indivíduo a acreditar que nada importa e que não vale a pena viver a vida. Ele ainda revela que muitas pessoas já viveram um momento criativo em sua totalidade, o bastante para perceber a forma não criativa pela qual está vivendo em alguma outra época de sua vida. De qualquer forma, Winnicott ressalta que “viver criativamente constitui um estado saudável, e de que a submissão é uma base doentia para a vida” (p.95).

Agora é possível fazer a analogia o brincar e a realidade, como sugere o título do livro, já que o autor destaca a importância da brincadeira como forma de estímulo à criatividade e esta, por sua vez, é um instrumento de liberdade da submissão à realidade, ou seja, trata-se de um ciclo vicioso. A brincadeira deve

ser promovida, com a finalidade de também incitar a criatividade, proporcionando ao indivíduo a vivência de momentos criativos e livres.

A brincadeira é, desta forma, um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento cotidiano e do das crianças de sua idade. Na brincadeira, ela age como se fosse maior do que a realidade, realizando simbolicamente o que mais tarde realizará na vida real.

Esses autores têm em comum o interesse e o investimento em pesquisas voltadas para o trabalho com o lúdico junto às crianças, além de acreditarem que o espaço escolar pode e deve transformar-se em um espaço agradável, prazeroso, de forma que as brincadeiras e jogos permitam ao educador alcançar sucesso em sala de aula. Diferem-se apenas nos objetos de estudos, ou seja, utilizaram espaços diferentes, pessoas diferentes para observarem e apresentarem suas conclusões.

Os autores também apresentam aspirações e questionamentos sobre a prática escolar, demonstrando que se preocupam com o aspecto motivacional do ensino, onde todos reconhecem o valor formativo do jogo, preconizando uma educação de acordo com as necessidades e interesses infantis.

Entendemos, a partir de nossas práticas pedagógicas que as brincadeiras e jogos podem ser assumidos como estratégias motivacionais de aprendizagem, não constituindo a aprendizagem em si, mas sendo um excelente meio que permite o diagnóstico, a intervenção e até mesmo a transmissão de conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais sem que o aluno perceba. Acreditamos, ainda, que os jogos e brincadeiras constituem um meio de transmitir mensagens capazes de resgatar a auto-estima, o autoconhecimento, os valores como solidariedade, responsabilidade, disciplina, autoconfiança, tolerância, concentração, alegria e muitos outros, tão necessários à formação dos nossos educandos.

Atualmente a educação exige de nós educadores, que sejamos multifuncionais, não apenas educadores, mas psicólogos, pedagogos, filósofos, sociólogos, psicopedagogos, recreacionistas e muito mais para que possamos desenvolver as habilidades e a confiança necessária em nossos educandos, para que tenham sucesso no processo de aprendizagem e na vida, e o lúdico pode nortear nosso caminho de maneira a alcançarmos resultados satisfatórios.



### **3. METODOLOGIA**

O trabalho levanta dados na linha da pesquisa qualitativa, além da pesquisa de cunho bibliográfico. É importante destacar que há a interação constante entre pesquisadores e membros da situação investigada, uma vez que atuamos em sala de aula, como professores regentes.

A pesquisa bibliográfica implicou na seleção, leitura e análise de textos relevantes ao tema do projeto, seguida de um relato por escrito. As leituras em grupo e as discussões inerentes ao assunto possibilitaram uma análise compreensiva do texto, facilitando o resumo e a interpretação de forma sistemática.

#### **3.1. Objeto de estudo**

O lúdico como recurso metodológico no processo de alfabetização nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

#### **3.2. Objetivos**

##### **3.2.1. Geral e específicos**

- Investigar o lúdico como recurso didático no processo de alfabetização nas séries iniciais do Ensino Fundamental.

##### **3.2.2. Específicos**

- Selecionar classes de alfabetização para serem sujeitos de pesquisa.
- Identificar concepções teóricas acerca da ludicidade presente na prática de professores alfabetizadores.

- Rever experiências pessoais no que se refere à utilização de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização.
- Investigar os efeitos dos jogos e brincadeiras nas aulas de alfabetização.
- Analisar as bases conceituais da prática de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e seus respectivos procedimentos na prática pedagógica.

### **3.3. Diagnóstico das escolas pesquisadas**

O CAIC Albert Sabin, localizado em Santa Maria/DF, onde a professora Adriana Aparecida da Silva é lotada, foi inaugurado no dia 12/03/1993. Sua finalidade, a princípio, era de atendimento integral às crianças com assistência à saúde, à cultura e ao lazer. Foi projetado para assistir a 800 alunos, mas devido à demanda, seu funcionamento passou a ser nos dois turnos. Desde sua inauguração, o número de matriculados oscila entre 1500 e 2100 alunos, o que impossibilitou o projeto inicial.

Desde 2005, o CAIC Albert Sabin passou a ser uma Escola Inclusiva, atendendo atualmente creche, Educação Infantil e Séries Iniciais do Ensino Fundamental.

Atualmente, 31 salas de aula estão ativadas, atendendo desde o 1º período da Educação Infantil, até a 4ª série do Ensino Fundamental, sendo 655 alunos no turno matutino em 31 turmas e 529 alunos no vespertino, distribuídos em 25 turmas.

Além das salas de aula, o CAIC dispõe de sala de vídeo, cozinha, cantina, um depósito para a escola e dois utilizados pela Regional de Ensino, zeladoria, sala dos professores, sala da direção, secretaria, sala de núcleo de

coordenação, um refeitório, um almoxarifado, banheiros separados para uso dos alunos, professores e servidores, quadra poliesportiva e três salas de multiuso, utilizadas de acordo com a necessidade do professor: ora como oficina de artes plásticas, ora como oficina de música /ou outras utilidades. Existem também laboratórios de ciências e informática que estão desativados por falta de material adequado.

No que se refere a equipamentos, a escola dispõe de computadores para uso da secretaria, mimeógrafos a álcool, uma máquina de xerox (utilizada pelos professores por sistema de cotas), um duplicador, um vídeo, um DVD, duas TVs, além do mobiliário utilizado no espaço: mesas, cadeiras, carteiras, armários, etc.

Além da direção e vice-direção da escola, fazem parte do quadro de servidores: 56 professores regentes, todos com nível superior e/ou cursando, dois coordenadores, uma orientadora educacional, um apoio administrativo, um apoio pedagógico, dois secretários, além dos auxiliares de cozinha, limpeza e vigilância.

A escola também é constituída pela APAM, atuando como instituição auxiliar da escola, criada para promover a integração escola-comunidade por meio da organização de atividades sociais (festas, campeonatos, etc) e, além disso, oferecer suporte material ao trabalho pedagógico. É responsável, também, pelo recebimento e aplicação das verbas repassadas às escolas pelos órgãos públicos e pelo recebimento de doações.

Por se tratar de uma escola de grande porte, e já com um bom tempo de vida útil, muitos problemas vêm sendo observados na estrutura física, carecendo de uma grande reforma, desde o piso até o teto.

A escola prioriza a formação de pessoas atuantes e em sintonia com os acontecimentos, para o desenvolvimento de uma sociedade onde prevaleçam valores que dignifiquem o relacionamento social.

O Jardim de Infância 208 Sul, onde a professora Christina de Q. D. D. Pereira é lotada, foi inaugurado em maio de 1960, sob a direção da professora Tereza Pimenta Pedroso, sendo conhecido como Jardim da Infância da 208 ou do IPASE. A princípio a escola funcionava com quatro salas, atendendo a comunidade nos turnos matutino e vespertino.

Em junho de 1990 a escola passou por uma reforma geral, passando a atender a comunidade com cinco salas, sendo uma delas destinada a crianças que apresentavam necessidades especiais.

No ano de 2005 recebeu o título de escola inclusiva, ampliando o atendimento às crianças com necessidades especiais.

A escola atualmente dispõe de cinco salas de aula, sendo uma delas adaptada, todas com banheiros internos. Uma sala onde funciona a direção e uma secretaria (local adaptado) Uma sala para uso dos servidores, dois banheiros, um depósito de merenda, uma cozinha, uma sala de vídeo (construída em parceria com os pais) e uma casinha de bonecas. Desde a reforma de 1990, a manutenção e conservação da escola são mantidas pela APM – Associação de Pais e Mestres.

A escola vem apresentando problemas em sua estrutura física, necessitando de uma nova reforma, principalmente no que se refere ao teto, que vem apresentando problemas graves de infiltração, escorrendo água pelas luminárias, nas salas de aula, da direção e dos professores. Além do teto, existe a necessidade de uma reforma nos pisos, que apresentam diversas rachaduras e desníveis. Os banheiros dos alunos precisam trocar as bacias, pias e cerâmicas. As portas e armários de madeira foram danificados pela ação do tempo.

A escola atende nos dois turnos, distribuídos em duas turmas de 2º período inclusivas e duas turmas de 3º período, sendo uma de integração inversa pela manhã e no período da tarde a escola atende uma turma de 1º período, uma turma de 2º período e duas turmas de 3º período, restando uma sala que será destinada para apoio ou outra turma a ser formada nos dois turnos.

O Centro de Ensino Especial nº 01 do Gama, localizado na E/Q 55/56 Área Especial, Setor Central, atua a professora Maria D'Aparecida Rodrigues. Fundado em novembro de 1992, comporta somente crianças especiais que estão divididas em vários atendimentos de acordo com suas necessidades. Dentre os atendimentos, estão: classe de alfabetização, deficiências múltiplas, atendimentos ocupacionais, estimulação precoce, laboratórios de informática e aulas de Educação Física e hidroginástica. Dispõe também de oficinas pedagógicas assim distribuídas: pintura, cartonagem e encadernação, tapeçaria, recursos didáticos I e II, cerâmica, papel marche e cozinha experimental.

Todos os professores que atuam na escola são capacitados com cursos na área. A escola também possui uma equipe de diagnóstico e avaliação de alunos composta por: pedagogos, psicólogos e psicopedagogos. A escola oferece como recursos humanos, além dos professores, diretor e vice, assistentes administrativos e pedagógico, secretário e auxiliar e auxiliares em educação. Como estrutura física oferece salas de aula, laboratório de informática, cabine adaptada para sala de aula, salas administrativas, cantina, refeitório, auditório, parque, quadra, piscina, horta e oficinas pedagógicas. Como é o único Centro de Ensino Especial do Gama a comunidade atendida é oriunda de diversas localidades, inclusive do entorno, mas apresenta nível socioeconômico e cultural restrito.

A Escola Classe 03 do Gama, onde o professor José Ferreira Borges encontra-se lotado, localiza-se entre as quadras 10/15, Área Especial, Setor Leste. Foi inaugurada em 8/10/1978 por Elmo Serejo Farias, governador do Distrito Federal e Wladimir do Amaral Murtinho, Secretário de Educação e Cultura, na ocasião.

Atualmente (2006), a escola atende 925 alunos regularmente matriculados, distribuídos em dois turnos: matutino e vespertino, com turmas de Educação Infantil, Ensino Especial, turmas de 1ª a 4ª série do Ensino Fundamental e uma turma de Aceleração da Aprendizagem.

No quadro funcional, são 72 servidores entre funções de: direção, assistente, coordenação, bibliotecário, contrato temporário, servente de limpeza, agente de portaria e professores.

A escola é um pólo de atendimento psicopedagógico e conta com 34 docentes, 33 com formação superior e um cursando.

A estrutura física da escola dispõe de 17 salas de aula, sendo uma para reforço escolar. A área reservada à Educação Infantil, conta com sete salas de aula, todas com banheiros internos para uso dos alunos.

A escola conta com os seguintes materiais didáticos, um aparelho de DVD, três TVs, três computadores, três mimeógrafos, quatro aparelhos de som e alguns jogos recreativos.

A Escola Classe 12 do Gama, onde a professora Arlena da Costa Duarte encontra-se lotada, fica localizada no setor norte da referida cidade. Atende a uma comunidade composta por alunos portadores de necessidades especiais nas áreas de deficiência auditiva – DA, deficiência física – DF, portadores de condutas típicas – PCT, deficiência mental – DM, e hiperativo. As turmas são formadas a partir da inclusão desses alunos em classes regulares. Os alunos portadores de necessidades especiais recebem atendimentos complementares oferecidos pela escola em horário contrário ao turno de aula e são acompanhados por equipe psicopedagógica em escola vizinha.

A escola dispõe de máquina de datilografia manual, mimeógrafo a álcool, vídeo cassete e televisão, além de copiadora, duplicador, som portátil, computadores para uso da secretaria, e mobiliário como: cadeiras, carteiras, armários e mesas de aço.

As instalações físicas da escola compõem-se de: 6 banheiros para os alunos, sendo dois para deficientes, dois banheiros para os professores e um banheiro para os servidores. Escola também dispõe de cantina, pátio coberto, quadra poliesportiva, secretaria, onze salas de aula, uma sala para Atendimento

Curricular Específico, uma sala de Orientação Educacional – SOE, uma sala da Direção, uma sala da Zeladoria, guarita, uma sala (multiuso) adaptada para o laboratório de informática (desativado) e um parque recreativo (necessitando de reparos).

O quadro de pessoal da escola apresenta-se com um diretor, um vice-diretor, um assistente administrativo, um secretário escolar, um apoio técnico-administrativo, um coordenador pedagógico, um apoio do Ensino Especial, um professor para Atendimento Curricular Específico Língua Oral, um professor de LIBRAS – Língua Brasileira de Sinais, um professor para o Laboratório de Informática e 22 professores regentes, sendo 9 mediadores na área de Deficiência Auditiva – DA. A escola também dispõe de servidores na área de conservação e limpeza e na área de serviço de cozinha, além de servidores agentes de educação e portaria e vigilância.

A escola como um todo desenvolve um trabalho de equipe, onde a discussão ocorre coletivamente sobre a elaboração do Projeto Pedagógico e as mudanças necessárias à implementação das ações individuais e coletivas. Nesse sentido buscamos ensinar a garantir as aprendizagens para a vida em sociedade.

### **3.3.1. Perfil das Turmas**

A professora Adriana Aparecida da Silva atua na turma de 3º Período da referida escola, que é composta por 28 alunos com idade de 6 anos, sendo a metade do sexo masculino e os outros do sexo feminino. Alguns residem próximo à escola, outros mais distantes. São em sua maioria, afetivamente e economicamente carentes, mostrando-se tranquilos e meigos. Demonstram atitudes de higiene e saúde, gostam de brincar, correr pular e saltar, porém alguns preferem estar próximo dos adultos, principalmente da professora. Os pais mostram-se participativos e interessados pelo processo ensino-aprendizagem das crianças.

Sendo a maioria procedente da própria escola, alguns já reconhecem muitas letras do alfabeto e até identificam alguns padrões silábicos. No entanto, é necessário se atentar aos alunos que vieram do lar, já que esses trazem consigo apenas o conhecimento de mundo, o que deve ser muito valorizado também.

Para a professora Christina de Q. D. D. Pereira é oportuno citar que se trata do início do ano letivo e, portanto, algumas informações aqui descritas podem sofrer modificações no decorrer da execução do projeto.

Diante das observações iniciais, é possível para a professora diagnosticar que a turma de 3º Período – Alfabetização do Jardim de Infância 208 Sul, possui de modo geral um nível socioeconômico e cultural diversificado, já que a escola atende moradores e funcionários que trabalham nos prédios próximos à escola, porém o nível de conduta difere de aluno para aluno. A turma é composta por 22 alunos, sendo 13 meninos e 9 meninas, a maioria é proveniente da própria escola outra veio do lar. A faixa etária é de 6 anos.

A turma apresenta diferentes níveis de aprendizagem, já que alguns apresentam maior facilidade de compreensão que outros. Quanto ao relacionamento, diferenças significantes podem ser observadas. Uns apresentam atitudes de solidariedade e participação, outros: desinteresse, imaturidade e insegurança.

Todos encontram-se no início do processo de alfabetização (nível pré-silábico), já que alguns reconhecem apenas as letras do alfabeto, escrevem o pré-nome e reconhecem o nome dos colegas pela letra inicial.

A turma atendida pela professora Maria D'Aparecida Rodrigues é de Recursos Didáticos I, do Centro de Ensino Especial do Gama, é composta por 12 alunos, sendo 8 meninos e 4 meninas que apresentam Deficiência Mental. Entre eles existe uma aluna cadeirante.

A faixa etária dos alunos está entre 16 e 28 anos, sendo que, a partir de 21 anos de idade, os alunos vão em dias alternados, até mesmo porque, a maioria



reside em cidades do entorno e, portanto, é difícil o deslocamento de casa para a escola.

Os alunos encontram-se alfabetizados, no nível alfabético, segundo a psicogênese da alfabetização, apresentando um nível satisfatório de compreensão das mensagens que lhe são transmitidas.

A turma na qual o professor José Ferreira Borges atua é de 1ª série, composta por 35 alunos, sendo 16 meninos e 19 meninas, na faixa etária de 7 a 9 anos, oriundas do entorno e comunidade local. São crianças que pertencem a famílias que apresentam média ou baixa renda.

A classe apresenta uma composição heterogênea, já que os alunos apresentam dificuldades de aprendizagem diversas, especificamente no reconhecimento de certas letras do alfabeto, na silabação e noções de quantidade e suas representações. Quanto à psicogênese da alfabetização, a turma apresenta 12 alunos no nível pré-silábico e 23 em transição para o silábico. Os alunos dessa turma são muito dinâmicos e apresentam pouca concentração.

A turma atendida pela professora Arlena da Costa Duarte atua é de 4ª série inclusiva, composta por 20 alunos, sendo 11 meninas e 09 meninos, dos quais dois são Deficientes Auditivos – DA, com faixa etária de 10 e 13 anos. A partir dos dados fornecidos pela secretaria e das observações realizadas, inicialmente é possível diagnosticar que alguns alunos são repetentes, sendo que a maioria é oriunda da própria escola e um pequeno número, apenas 3, é oriundo de outras escolas. Muitos apresentam dificuldades de aprendizagem, sendo dois casos considerados graves, os quais já fazem acompanhamento psicopedagógico.

### **3.3.2. Perfil das Comunidades**

A comunidade atendida pelo Caic Albert Sabin apresenta nível socioeconômico baixo, sendo a maioria beneficiada por programas sociais do

governo, tais como Bolsa-escola, Cesta Básica, Renda Minha, Vale Gás, etc. São pouco participativos nas atividades promovidas pela escola, restringindo sua participação às reuniões bimestrais para entrega de resultados.

Trata-se de uma comunidade extremamente carente, além de demonstrar uma grande ausência de conhecimentos sobre fatores importantes para uma melhor qualidade de vida e saúde. Além dessas características, apresenta um nível sociocultural defasado, tendo acesso apenas à TV e poucas possibilidades de entretenimento. A maioria é alfabetizada, mas apresenta um nível mínimo de conhecimento cognitivo. Realizam as quatro operações básicas.

A comunidade escolar do Jardim de Infância 208 Sul é mista. Atende os filhos de funcionários dos prédios próximos à escola (porteiros e empregadas domésticas) e/ou os próprios filhos de moradores. Estes apresentam situação socioeconômica classificada como média ou alta, sendo a maioria funcionários públicos.

O nível socioeconômico das famílias atendidas pelo Centro de Ensino Especial do Gama é considerado baixo e a composição familiar é variada. Muitas residem em apartamentos localizados nas proximidades da escola.

Na verdade a escola pouco atende à comunidade, já que a maioria dos alunos vem do entorno ou de outros setores da cidade e por esse motivo poucos moradores conhecem o funcionamento da escola, bem como o trabalho que é realizado.

A comunidade na qual a Escola Classe 03 do Gama encontra-se inserida é constituída, em sua grande maioria, por alunos oriundos de uma comunidade carente, portadora de um histórico familiar desfavorável, uma vez que é formada por famílias desestruturadas. O índice de desemprego é considerável, o que provoca uma das dependências das famílias em relação aos benefícios e programas do governo, entre elas: Renda Minha, Bolsa Família, principalmente para manterem as crianças na escola.

Esse contexto de carência que a escola enfrenta é agravado pelo baixo índice da escolaridade das famílias e pela “ineficiência” na construção da relação escola-comunidade.

A comunidade que reside próximo à Escola Classe 12 do Gama é financeiramente mista, formada por pequenos comerciantes, funcionários públicos, aposentados e desempregados. Grande parte dos alunos reside próximo à escola, outros são oriundos de famílias carentes e/ou beneficiários de programas sociais do governo e uma pequena parte reside em cidades do entorno. Os alunos costumam ser freqüentes e participativos.

## **4. COLETA DE DADOS**

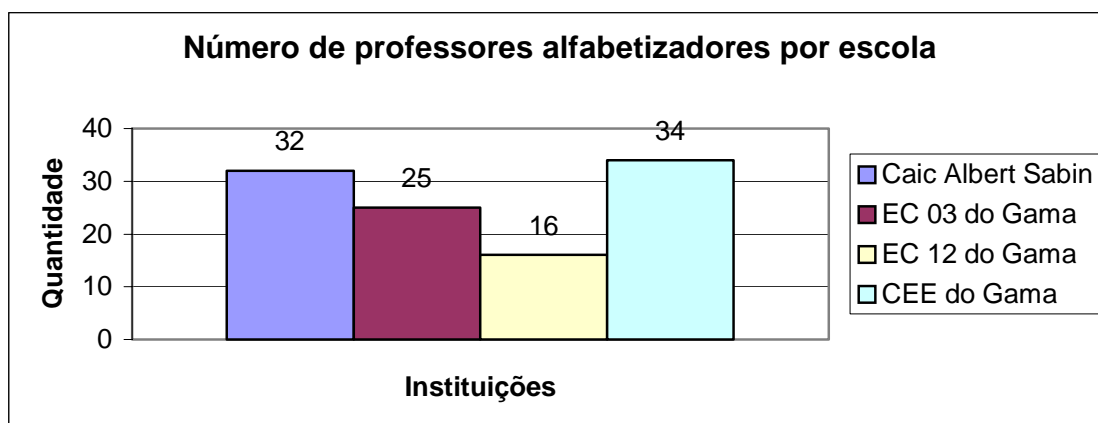
### **4.1. Entrevistas**

No âmbito da pesquisa qualitativa, foi utilizado, para coleta de dados, o questionário com a finalidade de averiguar fatos relacionados com as práticas vigentes, bem como para realizar inquéritos de atitudes e opiniões. O questionário apresentou um conjunto de perguntas abertas e fechadas a respeito do assunto, proporcionando ao entrevistado responder com suas palavras e com base nos seus próprios marcos de referência, expressando suas motivações, atitudes e sentimentos nos quais se fundamentam suas respostas.

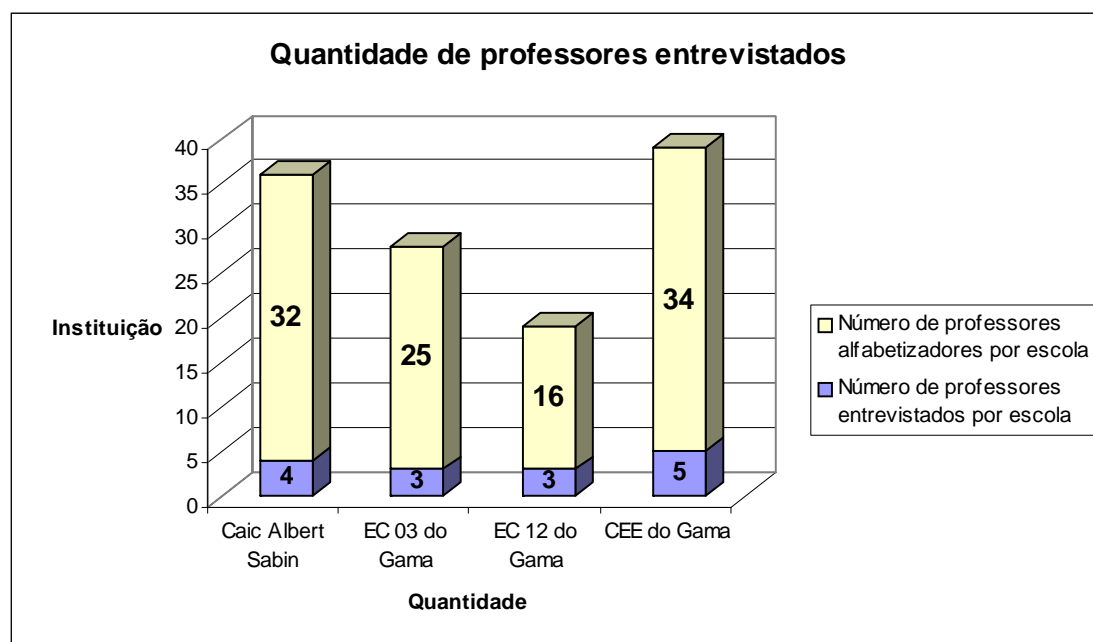
Foram distribuídos questionários (em anexo), contendo perguntas abertas e fechadas a 15 professores da rede pública de ensino do Distrito Federal, para que fizessem suas colocações quanto ao lúdico.

Então, os dados serão computados a partir das respostas obtidas nos questionários, procurando levantar discussões no grupo, além de confrontar com as teorias estudadas a partir da pesquisa bibliográfica, visando a sistematização e análise dos dados da pesquisa.

Foram pesquisados apenas os professores que atuam em classes de alfabetização, perfazendo um total de 107 docentes, dos quais 15%, portanto, apenas 15 professores foram sondados para responderem ao questionário e comporem a pesquisa. Segue a distribuição de professores alfabetizadores por escola.



Quadro 1



Quadro 2

Observa-se que há um número considerável de professores que atuam em classes de alfabetização nas escolas pesquisadas, uma vez que foram computados os professores que trabalham desde o III Período da Educação Infantil até a 2ª série do Ensino Fundamental, embora acreditamos que o processo de alfabetização se dá por todo o Ensino Fundamental.

## **4.2. Relatórios de Observação**

Os professores pesquisadores, durante dez dias letivos, realizaram observações nas escolas que atuam, a fim de investigar junto aos demais professores, inclusive os entrevistados, se o trabalho com o lúdico era contemplado, a frequência, a maneira e outros aspectos inerentes ao tema. Essas observações seguem registradas abaixo.

No Caic Albert Sabin, a professora Adriana Aparecida restringiu suas observações a apenas duas classes de alfabetização, considerando que a escola é muito grande e as turmas também apresentam uma grande quantidade de alunos.

Durante os dias de observação, em nenhum momento foi possível identificar alguma atividade lúdica. As atividades ficaram restritas ao quadro negro, exercícios mimeografados e livros didáticos. Além do horário de recreio, as crianças brincaram também na recreação, realizada uma vez por semana para cada turma. No entanto as brincadeiras não eram dirigidas, ou seja, a maioria das crianças ficava correndo pelo pátio, um outro grupo brincava de bola e outros ficavam sentados, sem brincar. A escola não disponibiliza nenhum material recreativo para as crianças.

No Jardim de Infância 208 Sul a professora Christina de Q. D. D. Pereira, também voltou suas observações para duas turmas de III Período, portanto, turmas de alfabetização.

Observou-se que a escola dispõe de material pedagógico adequado, tais como: blocos lógicos, ábacos, jogos da memória, quebra-cabeça entre outros, que são constantemente usados pelas professoras. Contudo, esses jogos não são utilizados de maneira associada com o que as crianças estão estudando, ou seja, eles são disponibilizados para os alunos, conforme vão terminando as atividades mais cedo.

Durante os momentos de observação, também foi possível perceber que as professoras procuram trabalhar com o concreto, fazendo demonstrações para as crianças. Em um dos dias, uma professora trabalhou um texto sobre a tartaruga e levou uma para que as crianças pudessem ver, tocar e fazer perguntas. Todas as crianças mostraram-se muito curiosas e participativas nessa aula.

As crianças também têm acesso ao parque e a uma casinha de bonecas, espaços que, segundo as professoras que atuam nas turmas observadas, desenvolvem a psicomotricidade e a socialização das crianças.

No Centro de Ensino Especial do Gama, a professora Maria D'Aparecida Rodrigues delimitou suas observações para uma turma de alfabetização, composta por quinze alunos que apresentam Deficiência Mental.

Como se trata de uma escola específica para atendimento de alunos portadores de necessidades especiais, a mesma apresenta muitos recursos pedagógicos. A professora faz uso de muitos materiais, principalmente jornais e revistas, para realizar trabalhos de recorte e colagens de letras e palavras, visto que os alunos apresentam dificuldade em escrever, já que a coordenação motora é um pouco comprometida. A música também é um recurso muito utilizado nessa turma.

Além disso, os alunos participam de oficinas diversas, entre elas: papel machê, tapeçaria e pintura em tecido. Além de se tratar de uma terapia ocupacional, essas atividades têm como objetivo principal levar o aluno a desenvolver habilidades manuais, além da coordenação motora fina. Os alunos demonstram muito interesse por essas oficinas, participando com entusiasmo das mesmas.

A escola ainda dispõe de um grande espaço físico, com pátios e quadras poliesportivas. Entretanto, nos dias de observação esses espaços não foram utilizados pelos alunos e professora observados.

Duas turmas de 1ª série do Ensino Fundamental da Escola Classe 03 do Gama foram observadas pelo professor José Ferreira Borges. Durante os momentos de observação, o professor percebeu que em nenhum momento os alunos participaram de jogos e brincadeiras que contextualizasse o conteúdo que estava sendo trabalhado. As atividades realizadas foram basicamente exercícios mimeografados ou no quadro.

Nos dias observados, as crianças assistiram a um filme infantil. O recreio é apenas fiscalizado para que não haja excesso por parte dos alunos, como agressões físicas, mas não são oferecidas atividades dirigidas. Uma vez por semana cada turma tem uma hora para recrear. Nesse momento, as professoras observadas disponibilizaram cordas, bambolês e bolas para os alunos. Uma das turmas observadas brincou de acordo com seus próprios critérios. Na outra a professora organizou um jogo de queimada, participando também e quase no final do horário deixou que os alunos brincassem livremente.

A professora Arlena da Costa observou duas turmas de 1ª série do Ensino Fundamental da Escola Classe 12 do Gama. Trata-se de turmas inclusivas, que também atendem alunos que apresentam deficiência auditiva.

Um aspecto muito importante observado em sala de aula é a grande quantidade de cartazes espalhados pelas paredes. As professoras regentes atribuíram a necessidade da exposição visual, devido à deficiência das crianças atendidas, ou seja, quanto mais elas visualizam, mais aprendem.

Durante as observações foi possível perceber que as professoras das turmas observadas trabalham em conjunto, compartilhando do mesmo planejamento. Alguns jogos confeccionados pelas próprias professoras, tais como jogo da memória, dominó e bingo foram contemplados durante as aulas observadas. É importante salientar que os jogos citados têm como base principal o trabalho com letras do alfabeto, além de abordar palavras simples, ou seja, o jogo da memória se referia a uma associação entre a figura e o nome da mesma, o dominó trabalhava a letra inicial de cada figura e o bingo trabalhava o próprio



nome das crianças. Percebe-se uma efetiva participação das crianças nesse tipo de atividade, já que mostraram entusiasmo e interesse.

Já no horário do recreio, não são promovidas atividades dirigidas para os alunos. Os mesmos são apenas observados por alguns servidores.

## 5. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Verificamos que entre as respostas dos entrevistados há um consenso em relacionar a ludicidade com jogos e brincadeiras, atribuindo um valor mais significativo às aulas que promovem esse tipo de atividade. Os entrevistados mostraram coerência em suas respostas, demonstrando domínio do assunto, evidenciando que a ludicidade é uma prática ainda pouco adotada. No entanto, a maioria reconhece sua importância como espaços privilegiados para a promoção do desenvolvimento e da aprendizagem das crianças, principalmente em processo de alfabetização.

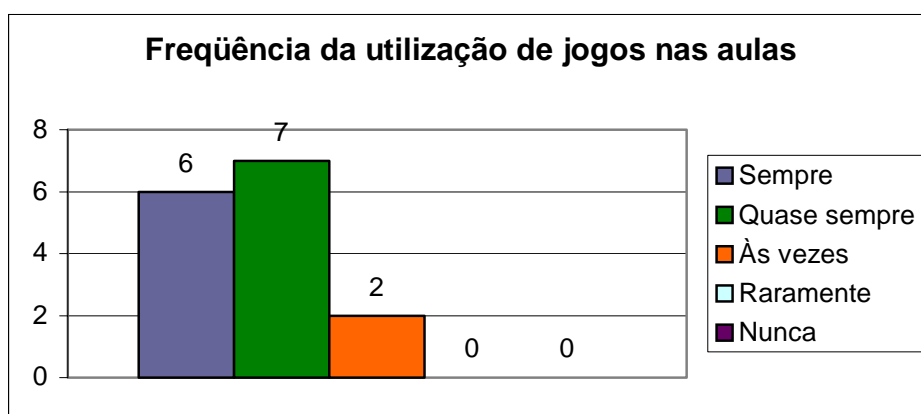
Várias opções de atividades de atividades lúdicas para serem trabalhadas com os alunos foram sugeridas pelos professores pesquisados no decorrer das respostas, todavia as que mais se destacaram foram jogos diversos, entre eles: memória e dominó. Alguns entrevistados também relataram a importância da adequação da brincadeira ao assunto que está sendo abordado, destacando a necessidade de coerência também com a faixa etária das crianças, para que o jogo ou brincadeira não seja muito avançado, tampouco, defasado em relação a elas.

Todas as respostas evidenciaram que a utilização de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização favorece a construção da linguagem oral e escrita de maneira significativa e prazerosa, já que ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. Algumas respostas também demonstraram a necessidade de colocar as crianças em grupos, a fim de vivenciarem situações de aprendizagens relacionadas ao processo de alfabetização, a partir de jogos e brincadeiras.

As respostas descreveram dificuldades e facilidades diversas. Contudo as que mais se repetiram foram, entre as dificuldades: a falta de recursos materiais e o despreparo do professor. Entre as facilidades destacam-se: o interesse e motivação dos alunos em participarem dos jogos e brincadeiras e a

aprendizagem que os jogos proporcionam de maneira prazerosa e contextualizada de acordo com a realidade do aluno.

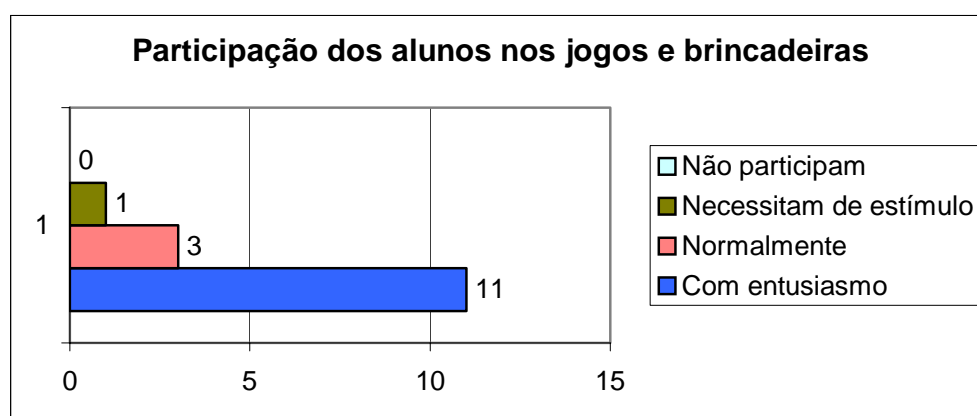
A seguir, o gráfico que revela as respostas apresentadas pelos entrevistados:



Quadro 3

Fica claro, diante das respostas, que os professores costumam utilizar jogos durante as aulas, com uma freqüência que tende a diferenciar as aulas, promovendo momentos de maior integração e socialização, além de promover a construção do conhecimento, por meio dos jogos e brincadeiras.

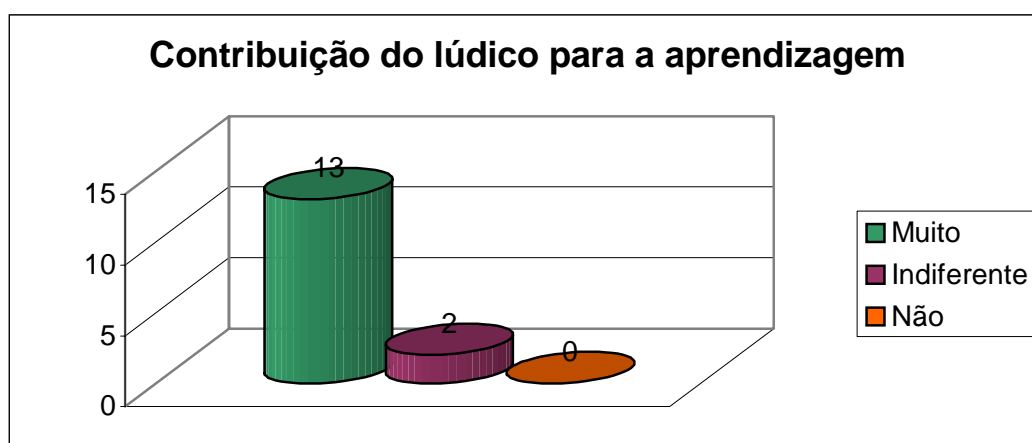
O gráfico abaixo mostra o interesse dos alunos no que se refere à participação em atividades que envolvem jogos e brincadeiras.



Quadro 4

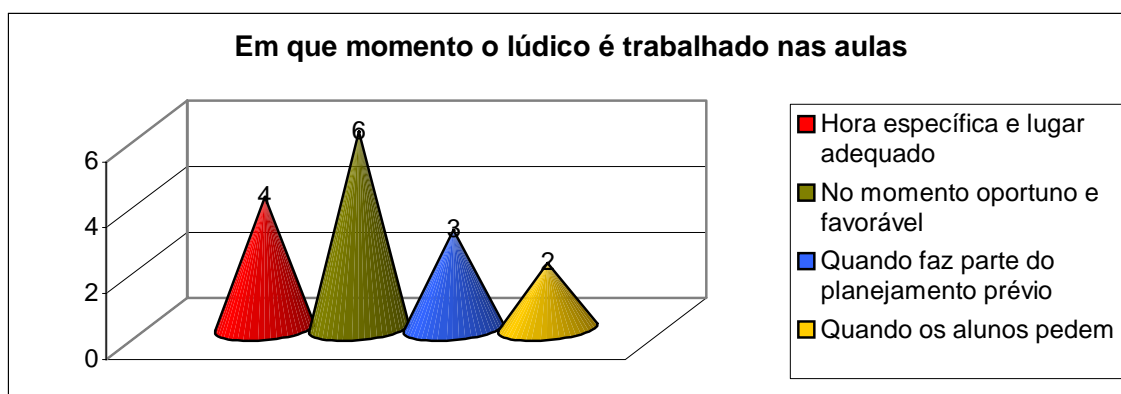
Percebe-se que a maioria dos alunos apresenta muito interesse em participar das atividades, demonstrando entusiasmo em suas participações.

Quanto à contribuição do lúdico para a aprendizagem, verificamos que as respostas mostram que ele desempenha um papel importante nas aulas, contribuindo positivamente para o processo de alfabetização, conforme gráfico a seguir:



Quadro 5

A frequência com que trabalham com o lúdico em sala de aula evidencia que os professores ainda optam por trabalhar com essa metodologia, portanto, promovem jogos e brincadeiras, quando o momento da aula é oportuno ou o tema favorece a utilização desses recursos, conforme demonstra o gráfico a seguir:



Quadro 6

Em relação às observações levantadas percebe-se que não existe coerência entre as respostas obtidas junto aos professores pesquisados, ou seja, enquanto as entrevistas revelam que há preferência pela atividade lúdica, a prática observada demonstra que ela pouco é contemplada durante as aulas.

O próprio Currículo da Educação Básica das Escolas Públicas do Distrito Federal (2000) afirma que a maioria das escolas ainda assume uma postura pedagógica conteudista que pouco promove e estimula aprendizagens significativas.

Entretanto é pertinente acrescentar que as observações revelam que a escola pouco oferece em termos de recursos físicos e pedagógicos, o que dificulta o trabalho do professor, o qual deve agir por iniciativa própria para obter melhores resultados, como foi observado na Escola Classe 12 do Gama, onde as próprias professoras confeccionaram os jogos utilizados em sala. Esse aspecto foi descrito pelos professores entrevistados, ou seja, a maioria destacou como dificuldade de se trabalhar com essa metodologia, a falta de recursos materiais, além do despreparo do professor.

Por outro lado os Parâmetros Curriculares Nacionais (2001) destaca que por mais que o professor e os materiais pedagógicos contribuam para que a aprendizagem se realize, nada pode sobrepor a atuação do próprio aluno na tarefa de construir significados sobre os conteúdos aprendidos, a partir de seu senso investigativo, sua curiosidade e busca constante pelo conhecimento.

A maioria dos professores entrevistados concorda que o trabalho com o lúdico contribui muito para a aprendizagem do aluno. Os PCN's (idem) ainda se referem à construção da autonomia das crianças, a partir do uso de suportes materiais, intelectuais e emocionais adequados. Sugere atividades em grupos, realização de atividades para resolução de conflitos, estabelecimento de etapas para execução das atividades, entre outros. Logo, entendemos que as atividades lúdicas também contribuem para a construção da autonomia das crianças.

Outros objetivos da educação escolares que podem ser estimulados a partir de jogos e brincadeiras são a interação e cooperação, conforme descreve os Parâmetros Curriculares Nacionais (2001). De acordo com os PCN's, "*é essencial aprender procedimentos dessa natureza e valorizá-los como forma de convívio escolar e social*" (p.97). Também reconhece que o trabalho em grupo, que estabeleça relações de cooperação, é sempre uma tarefa difícil, mesmo para os adultos. Por esse motivo sugere a criação de um clima favorável a esse aprendizado, destacando o professor como importante peça nesse processo.

Percebe-se por meio da pesquisa realizada que apesar do reconhecimento dos professores no que se refere à contribuição do lúdico na aprendizagem dos alunos, ainda existe uma enorme distância entre a atuação da maioria dos professores em exercício e o conhecimento, as concepções de trabalho referente ao lúdico.

Nesse sentido, é necessário que não apenas se realizem jogos e brincadeiras, mas sim desenvolver atividades lúdicas de uma maneira diferente e eficiente. Para isso, é necessário que além de uma reestruturação das instituições de ensino, principalmente no que diz respeito à estrutura física e recursos pedagógicos, os professores reconstruam suas práticas e, para isso, é preciso estabelecer relações entre a realidade de seu trabalho e o que se tem como meta, ou seja, uma educação de qualidade.

O professor, neste contexto, deve sentir necessidade de buscar meios de renovação dos métodos para melhorar o processo de ensino-aprendizagem no qual está inserido. Para isso é importante que ele busque uma formação continuada, voltada para as necessidades educacionais atuais.

É papel da educação formar pessoas críticas e criativas, que criem, inventem, descubram, que sejam capazes de construir e reconstruir conhecimento. Não devem reproduzir simplesmente o que os outros já fizeram, aceitando tudo o que lhe é oferecido. Daí a importância de se ter alunos que sejam ativos, que cedo aprendam a descobrir, adotando assim uma atitude mais

de iniciativa do que de expectativa. Diante dos estudos realizados, fica claro que as atividades lúdicas promovem essa construção da identidade e autonomia da criança, contribuindo positivamente para seu desenvolvimento global.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A pesquisa supriu a carência em nós, professores e educadores da compreensão a respeito da importância dos jogos como agente facilitador de atividades que permitindo uma maior participação do aluno, nas quais ele é o ator principal da ação educativa. A pesquisa ainda nos permitiu verificar a validade dos jogos na construção do relacionamento social através da vivência nas situações de liderança e de cooperação, no pensar em equipe e na busca de estratégias para a obtenção de objetivos comuns.

Mediante o confronto de nossa prática com os PCN's, documento oficial elaborado pelo MEC, podemos constatar que os PCN's apresentam uma proposta pedagógica consistente, com objetivos, conteúdos e metodologias apropriadas para serem trabalhados. Contudo, muito amplo e muitas vezes impossíveis de serem trabalhados em sua totalidade quando de nossa prática pedagógica e realidade escolar.

Acreditamos que essa pesquisa que ora encerramos seja mais uma referência a todos os educadores envolvidos. Contribuiu de forma significativa para o enriquecimento de nossa prática pedagógica, uma vez ter sido de grande relevância para o nosso crescimento pessoal e profissional, podendo se desdobrar futuramente em projetos a serem aplicados em nossas escolas, bem como, projeto para uma pós-graduação.



## 7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRÉ, A. Pesquisa, formação e prática docente. In: ANDRÉ, A. (Org.). **O papel da pesquisa na formação e na prática dos professores**. Campinas: Papirus, 2001.

BRASIL. **Currículo da Educação Básica das Escolas Públicas do Distrito Federal**. Brasília: MEC/SE, 2000.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais – Introdução**. Brasília: MEC/SE, 2001.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CERISARA, Ana Beatriz et al. **O Brincar e suas Teorias**. KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

GIL, Antônio Carlos Gil. **Projetos de Pesquisa**. 3.ed. São Paulo: Atlas, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo. Pioneira, 2002.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação**. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2000;

PINTO, Marly Rondon. **Formação e Aprendizagem no Espaço Lúdico**. 2 ed. São Paulo: Arte & Ciência, 2003.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar & a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1975 .

# ANEXOS

## **ANEXO 1 - Questionário**

### **Questionário**

Caro Professor,

Solicitamos sua colaboração dando respostas a todo questionário. Informamos que os dados obtidos serão de grande importância para a pesquisa “O Lúdico como Recurso Metodológico no Processo de Alfabetização nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental”. Esta pesquisa integra o TCC do curso de Pedagogia do UniCEUB.

Não será necessária a sua identificação

Obrigada pela atenção!

01-Dê o seu conceito de ludicidade?

---

---

---

---

02-Dentro da sua experiência pessoal, de que forma é possível utilizar os jogos e brincadeiras no processo de alfabetização?

---

---

---

---

03-Quais os benefícios da utilização de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização?

---

---

---

---

04- Quais as dificuldades e facilidades no uso de jogos e brincadeiras em sala de aula?

---

---

---

---

---

05-Com que frequência você utiliza jogos em suas aulas?

- a- ( ) Sempre (1 vez por semana no mínimo)
- b- ( ) Quase sempre (1 vez a cada 15 dias)
- c- ( ) Às vezes (1 vez por mês)
- d- ( ) Raramente (em atividades especiais)
- e- ( ) Nunca

06 Como você classifica a participação dos alunos em atividades lúdicas (jogos e brincadeiras)?

- a- ( ) Participam com entusiasmo

- b- ( ) Participam normalmente
- c- ( ) Necessitam de estímulo para participarem
- d- ( ) Não participam

07 Quando o lúdico faz parte da sua aula a aprendizagem é facilitada?

- a. ( ) Muito
- b. ( ) Não percebo nenhuma diferença
- c. ( ) Não

08 De que maneira o lúdico é trabalhado na sua sala de aula?

- a. ( ) Tem hora específica e lugar adequado.
- b. ( ) No momento que for oportuno, ou seja, quando percebo que o tema ou assunto favorece a realização de uma brincadeira ou jogo.
- c. ( ) Quando faz parte do planejamento previamente elaborado.
- d. ( ) Quando os alunos pedem.